



Nekaj iger:

1. 2 resnici, 1 laž

Potek igre: v manjših skupinica učenci vsak zase zapišejo na list naključno 2 resnici o svojem življenju in 1 laž. Navodilo: resnica mora biti takšna, da bi lahko bila laž, laž pa takšna, da bi lahko bila resnica. Sošolci v skupinici morajo ugotoviti, kaj je laž.

2. Detektiv

Potek igre: v razredu izberete nek dogodek (npr. nekdo je ukradel šolski ključ; nekdo se je z avtom zaletel v ograjo, ...), nato pa 2 učenca za 3 minute zapustita učilnico. Med seboj sestavita čim bolj podrobno zgodbo, kaj se je zgodilo. V razredu učenci pa pripravijo vprašanja, s katerimi morajo ugotoviti, kdo je dogodek povzročil. Najprej pride v razred 1 učenec, drugi ostane zunaj. Razred ima na voljo 6 vprašanj. Nato se učenca zamenjata. Drugemu učencu razred postavi enaka vprašanja. Cilj je, da na vsa vprašanja odgovorita enako. (Primer – nekdo se je z avtom zaletel v ograjo: Kakšne barve je bil avto, ki si ga vozil?; Kakšne oblike/strukture je bila ograja? Kdo se je vozil s tabo? Ali so se sprožile zračne blazine?)

3. Lažna novica

Potek igre: 4 učenci zapustijo razred. Zunaj jim povemo njihovo nalogo: posamično bodo prihajali v razred in poslušali novico, ki jo bodo morali prenesti naslednjemu sošolcu. Prvi učenec pride v razred in učitelj prebere novico. Nato pokličemo drugega učenca. Prvi drugemu pove novico, kot si jo je zapomnil. In tako nadaljujemo do zadnjega. Učenci v razredu opazujejo, kako se je novica spreminjala.

Primer novice:

Ravnatelj manjše slovenske šole se intenzivno pripravlja na maraton, ki bo konec oktobra. Za to se je odločil, ker je najljubši prigrizek njegovih učencev čips, najljubši šport pa gledanje televizije. Posebno pozornost namenja tudi hrani. Vsak njegov obrok vključuje sadje in zelenjavo. Njegov moto je: Dan brez brstičnega ohrovtja je izgubljen dan. Na njegovi šoli ga vsi zelo podpirajo – vsi brez izjeme nosijo majice s sliko svoje najljubše zelenjave.

4. Vidno zaznavanje

Potek igre:

1. možnost: učenci si dobro ogledajo razred. Zamizijo in učitelj zamenja pozicijo dveh naključnih predmetov. Učenci morajo ugotoviti, kaj je učitelj zamenjal.

2. možnost: učenci se usedejo v krog. Zamižijo. Učitelj po rami potreplja učenca, ki zamenja sedež z drugim učencem. Ostali morajo ugotoviti, kdo se je presedel.

3. možnost: Dva učenca gresta iz razreda. Zamenjata si kos oblačil/modnih dodatkov/itd. Ko se vrneta v učilnico, morajo ostali učenci ugotoviti, kaj sta si izmenjala.

5. Pokvarjeni telefončki

Potek igre: Malce drugačni telefončki. Učenci se razdelijo v 2 skupini. Vsaka tekmuje na svojem koncu razreda. Učitelj pripravi lističe z besedami. Učenci stojijo v koloni. Prvi učenec prebere besedo (npr. panda) in jo zašepeta naslednjemu v koloni. Ta na listek papirja na hrbtu naslednjega učenca besedo nariše (panda) in listek preda naslednjemu učencu. Ta listek pogleda in besedo zašepeta naslednjemu (panda, možno že medved, igrača). Naslednji ponovno besedo riše na papirček.



Primeri besed: panda, avto, knjiga, telefon, pisalo, šola, veselje, skodelica, ...

6. Pantonima

Igra, ki jo vsi poznamo. Razred se deli na 2 skupini. Vsaka skupina tekmuje zase. Zmagajo tisti, ki prej ugotovijo 5/10 besed.

7. Pisanje z obema rokama

Tekmovanje med dvema skupinama. Učitelj izbere nekaj besed, ki jih posamičen učenec iz vsake skupine istočasno z levo in desno roko piše na tablo. Zmaga skupina, ki prej zaključi.

8. Pozitivne misli

1. možnost: Učitelj s seboj prinese škatlo ali večji kozarec. Na listke učenci zapišejo eno pozitivno misel. Vsako uro nato eno preberete.

2. možnost: Vsak učenec za soseda pove eno lepo lastnost, ta pa naprej za naslednjega soseda.

9. Lopovi in policaji

Igra v manjših skupinah. Učenci izžrebajo listke. Eni so lopovi, drugi policaji. Sedijo tako, da se vsi vidijo. Lopovi si med seboj mežikajo. Paziti pa morajo, da jih ne dobijo policaji. (Ponazoritev: sedim v krogu s 5 sošolci. Sem lopov. Mislim, da je Lojzek policaj in Francka lopov. Ko se pogled med mano in Francko sreča, ji pomežiknem. Če je ona lopov, mi pomežikne nazaj. Če je policaj, me 'ulovi' in glasno pove, da sem lopov. Zame je igre konec).

10. Ime, priimek, ...

Potrebujemo le list papirja. Nanj zapišemo nekaj kategorij (lahko diktiramo mi ali jih povedo učenci – ime, priimek, žival, rastlina, predmet, jed, pevec, gore in reke, mesto, država, poklic, znamka avtomobila, ...). Učitelj naključno izbere črko in v čim krajšem času učenci zapišejo besede na to črko v ustrezno kategorijo. Lahko naredimo tudi tekmovanje med skupinami.

11. Bingo

Pripravimo lističe z naključnimi številkami (ideje na internetu). Nato glasno povemo naključne številke. Učenec, ki prvi izpolni eno vrstico, zakliče BINGO. Dobi manjšo nagrado/potrditev. Igra se nadaljuje. Učenec, ki prvi izpolni cel listek, zakliče BINGO. Ta dobi večjo nagrado.

12. Naštej 5

Igra v skupinah. V čim krajšem času morajo učenci naštetih 5 stvari glede na kategorijo. Točko dobi skupina, ki je prva konec. Zmaga tista skupina, ki zbere največ točk.

Primer kategorij: živali, avtomobilske znamke, šolski predmeti, prazniki, naravne znamenitosti, zgodovinski dogodki, slovenski pisatelji, Prešernova dela, barve, ...

13. Sestavimo zgodbo

Učencem razdelimo liste. Vsak učenec napiše na list odgovor na vprašanje: KDO?. List prepogne in ga poda naprej sosedu. Ta zapiše odgovor na vprašanje: KAJ DELA? List prepogne in ga poda naslednjemu sosedu. Ta zapiše: KJE dela. Naslednji KDAJ dela, naslednji S KOM DELA in zadnji napiše KOMENTAR.

Zgodbo odpremo in preberemo tiste, ki so najbolj zabavne (včasih se zgodi, da so nekatere resnično zabavne, nekatere pa nimajo smisla). Pomembno pa je, da učenci ne gledajo, kaj so drugi pisali pred njimi.

Primer zgodbe:

KDO?	KAJ DELA?	KJE DELA?	KDAJ DELA?	S KOM DELA	KOMENTAR
Učiteljica Urša	Vesla po jezeru	Na vulkanu	V času pouka	S kužkom Fifijem	Pa ne že spet!

14. Skrivni prijatelj

Idealno za praznični december. Igro lahko prilagodimo glede na razred. Bistvo igre je, da učenci izžrebajo sošolca, ki mu določeno časovno obdobje polepšajo dneve. Lahko določimo, da jim enkrat (mlajši) nekaj lepega narišejo, napišejo, itd. Ali pa en teden (starejši), na način, da ne izvejo kdo, lepšajo dneve. Ni potrebno, da karkoli kupujejo, lahko napišejo lepo misel, jim izdelajo izdelek, jim napolnijo steklenico z vodo, jim prestavijo torbo, itd.

V decembru lahko v razredu naredimo tudi skrivnega Božička. Določimo lahko, da pripravijo darila za 10€ ali pa izdelajo zanimive izdelke. Presodite sami.

Vedno pa ste dobrodošli v kabinetu 2B, da poiščemo še kakšno aktivnost. Prav tako je pri meni odlična knjiga Glavo imaš in srce, v kateri je zbranih cel kup idej za delavnice ali aktivnosti na razrednih urah. Vse stvari so že zastavljene, le prekopirate kakšen učni list in greste v razred.

Naj bodo razredne ure prijetne, zabavne in zanimive za vse učence ter za vas. Naj se ustvarja pozitivna klima in izkoristi čas tudi za pogovor. Ta učencem velikokrat zelo manjka. Temo lahko predlagajo tudi sami.

pedagoginja Urša Tomažič